

Н.С. КОЧНЕВА

*(Тюменский государственный университет,
г. Тюмень, Россия)*

УДК 821.161.1-34(Крапивин В. П.)

ББК Ш33(2Рос=Рус)6-8,445

АВТОРСКИЕ СТРАТЕГИИ НОМИНАЦИИ В АСПЕКТЕ АЛЛЮЗИВНОЙ ИГРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ СКАЗОЧНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ В.П. КРАПИВИНА)

Аннотация: В статье анализируются аспекты аллюзивной игры, реализующей модусные стратегии авторской номинации. Рассматривается специфика аллюзивных онимов в литературной сказке В.П. Крапивина. Показаны особенности индивидуально-авторского номинативного творчества. Анализу подвергается ряд сказочных произведений автора: «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного кота» (1992 г.), «Серебристое дерево с поющим котом» (1992), «Стража Лопухастых островов» (2002 г.), «Пироскаф Дед Мазай» (2011 г.). Верифицируется мысль о том, что языковая игра выступает яркой приметой номинативного творчества известного детского писателя В.П. Крапивина. Наиболее частотным принципом языковой игры выступает аллюзивный принцип (по Т.А. Гридиной), коррелирующий, в свою очередь, с теорией интертекстуальности. Литературная аллюзия, включающая в себя объективную и субъективную информацию, позволяет выявить оценочные стратегии авторской номинации. Определяется, что самобытное ономастическое пространство крапивинской сказки формируется во многом благодаря аллюзивным переключкам с литературными прототипами, в частности с фольклорной сказкой. Креативно переосмысливая общеизвестный прототип, автор номинирует новый языковой знак, являющий собой «ассоциативную игровую трансформу», которая в тексте произведения получает ряд оценочных коннотаций. Выявляется, что аллюзивные онимы присущи как центральным, так и фрагментарным персонажам, что несёт определённую сюжетообразующую функцию в контексте всего произведения.

Ключевые слова: аллюзия, интертекстуальность, литературная сказка, литературный антропоним, прецедентное имя, языковая игра, В.П. Крапивин.

Игровое начало литературной сказки В.П. Крапивина – интересный и малоизученный феномен. Крапивинские тексты ориентированы прежде всего на детей, тем не менее, возрастной читательский круг шире очерченных рамок. И это не случайно, ведь кажущаяся на первый взгляд простота повествования скрывает семиотическую многомерность, обусловленную множественностью факторов, в числе которых – языковая игра как важ-

нейшая составляющая номинативного творчества писателя.

Одним из способов проявления языковой игры, которая понимается как форма лингвокреативной деятельности, является аллюзивный, основывающийся на интерпретации некоего прецедентного феномена, «выступающего прототипическим объектом для новой ассоциативной обработки» [Гридина 2013: 107].

В широком понимании аллюзия – это стилистический приём, являющий собой намёк на некий общеизвестный факт. Вслед за исследователями, отмечаем, что литературная аллюзия включает в себя содержательную и оценочную информацию [Новохачёва 2005: 9], что даёт возможность выявить оценочный компонент аллюзивного значения онима, который можно рассматривать в качестве стимула для развертывания различных стратегий авторской номинации.

Цель статьи – установить способы реализации аллюзивной игры, актуализирующие модусные стратегии номинации в сказочных произведениях В.П. Крапивина.

Материалом исследования стали имена собственные сказочных повестей (романов) В.П. Крапивина, отличающиеся аллюзивной репрезентативностью: «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного кота» (1992 г.), «Серебристое дерево с поющим котом» (1992), «Стража Лопухастых островов» (2002 г.), «Пироскаф Дед Мазай» (2011 г.).

По мнению ряда исследователей (С.П. Васильева, Е.В. Ворошилова, Т.А. Гридина, А.А. Фомин и др.), в процессе создания игрового аллюзивного онима лежит его способность разворачиваться одновременно в прецедентной и новой семантической плоскости, что даёт возможность рассматривать аллюзивную игру как «особый код, основанный на ассоциативной «перекличке» контекстов, образующих игровую трансформу» [Гридина 2013: 114].

Н.Ю. Богатырёва, изучающая жанровое своеобразие литературной сказки В.П. Крапивина, отмечает ее особенности, проявляющиеся в креативном преломлении традиций фольклорной сказки сквозь призму творчества писателя [Богатырёва 1998: 23]. Наши исследования показали, что выводы Н.Ю. Богатырёвой актуальны и для изучения языковой игры В.П. Крапивина, поскольку частотным является авторский приём интертексту-

альной переключки с литературными произведениями, которые широко известны читательской аудитории. К числу таких произведений относятся фольклорные сказки, герои которых явно «просматриваются» на страницах крапивинских текстов. Ярким показателем семиотической многомерности ономастикона становится прототипический образ *Бабы-яги*, получающий в пространстве художественного текста «новое ассоциативное прочтение» фольклорного образа. Литературные сказки В.П. Крапивина дают возможность проследить ономастическую реализацию принципа аллюзивной игры.

В повести-сказке «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного кота» события разворачиваются в двоёмиири. В фокусе читательского внимания – одна из остановок сказочного маршрута (предшествующих входу в другой, *астральный* мир, в волшебную страну *Астралию*), станция *Чытоноги* и её обитательница – *Бабка со станции Чытоноги*. В «Кратокрафане» отмечено: «Похожа на Бабу-ягу, но отличается добродушным нравом. Летает на помеле с мотоциклетным седлом». В повести-сказке актуализация ассоциативного образа происходит за счёт дешифровки индивидуально-авторского окказионализма «*Чытоноги*», где второй компонент содержит отсылку к фольклорному «*Баба-яга, костяная нога*». Подчеркнём, что особенностями крапивинского персонажа как раз и являются те, на которые обратил внимание еще В.Я. Пропп, в их числе – указание «на ноги», «ногость», «костеность» [Пропп 2001: 81].

В романе-сказке «Стража Лопухастых островов» фольклорный персонаж *Бабы-яги* переосмыслен несколько иначе, прежде всего, за счёт фонетических сближений, способствующих созданию образа своенравной (за счет шипящих), интеллигентной, почти иностранной (Загорской) женщины. Так, *Ядвига Киши-товна Тышкевич-Загорская*, которая в «Кратокрафане» характеризуется как «Баба-яга с университетским образованием, генеральный инспектор всех аномальных и сказочных зон в регионе Малых Репейников. Терпеть не может глупых чиновников» [Крапивин, Кратокрафан, URL: http://www.e-reading.club/chapter.php/30113/33/Krapivin_-_Kratokrafan.html]. В тексте произведения «версия» Бабы-яги поддерживается сочетанием структурных компонентов имени *Ядвига*, где инициаль *я-* и финаль *-га*,

находящиеся в фонетически сильных позициях, ассоциативно соотносимы с *-яга*, а отчество *Кишиштовна*, за счёт аллитерации (повторения глухого шипящего согласного звука *ш*) аллюзивно соотносимо с *Кащевна*. Важно отметить, что антропоним *Ядвига Кишиштовна* номинирует одного из центральных персонажей произведения и, соответственно, играет важную роль в смыслообразующих связях текста.

Развитие прецедентной символики фольклорного атрибута, традиционно сопутствующего образу Бабы-яги, прослеживается в других антропонимах анализируемого произведения. Речь идет об именах, внутритекстово соотносимых с *Ядвигой Кишиштовной*: *Ноги атлета Жоры* и *Куриные ноги*.

В контексте произведения писатель поясняет природу возникновения онимов. Так, Гипсовые Ноги – гипсовая статуя, вернее, то, что от нее осталось, *Куриные Ноги* – оставшаяся часть от рассыпавшейся избушки *на курьих ножках*. В «Кратокрафане» антропоним *Куриные Ноги* отсутствует, но включён антропоним *Гипсовые Ноги* («ноги от скульптуры атлета Жоры, которые остались без тела, когда Жору разбили. С той поры они вели самостоятельную жизнь, поэтому их можно рассматривать как отдельное фантастическое существо, хотя бестелесный и невидимый Жора всегда был при них»). Однако в «Кратокрафане» представлен еще один антропоним, непосредственно связанный с именем собственным *Куриные Ноги – Ноги Избушки Бабы-яги*, живущие на острове Одинокий Петух: «После разрушения избушки они вели самостоятельную жизнь, как и гипсовые ноги атлета Жоры. Поскольку ноги были не куриные, а с перепонками, как у водоплавающей птицы, возникавшая время от времени над ними избушка превращалась иногда в девицу, похожую на царевну-лебедь. Жора называл ее Лебёдушкой».

Разбитые вещи, сломанные предметы в сказке получают новую жизнь, «курьи ножки» взрослеют, становятся *Куриными Ногами*, которые «гуляют сами по себе». Взросление персонажа подчёркивается заменой притяжательного прилагательного *Курьи* (указывающего принадлежность к избушке) на относительное прилагательное *Куриные* (обозначающего признак, выражающий отношение к предмету, – избушке). Представленный выше отрывок из крапивинского текста даёт возможность гово-

речь о дальнейшей характеристике героев, осуществляемой за счёт расширения аллюзивных связей: курьи – куриные – лебединые (ножки – ноги), далее – Царевна-лебедь, ещё один персонаж из русского фольклора. Писатель усиливает антропоморфизм сказочного мира, показывая нежные чувства героев, в этом случае они из ирреальных становятся реальными антропонимами: *Жора* и *Лебедушка*.

В произведениях В.П.Крапивина интертекстуальные переключки с персонажами русского фольклора на ономастическом уровне прослеживаются и на материале других произведений писателя, кроме *Бабы-яги* встречаются и другие персонажи: *Ржавые бабки*, *колдуны*, *домовые*, *саши* (от слова *сад*, по аналогии *лес-леший*) и др.

Многочисленными в творчестве писателя являются ономастические аллюзии, отсылающие читателя к прототипическому объекту: классическим произведениям, литературным героям широко известных текстов.

Имя одного из главных героев романа-сказки «Пироскаф «Дед Мазай» – *Поликарп Поликарпович Поддувало* по прозвищу *Капитан Поль*. В данном ониме соединяется несколько моментов: прозвище даёт отсылку к имени реального исторического лица, знаменитого моряка, ставшему названием романа А.Дюма «Капитан Поль». Фамилия *Поддувало* омонимична имеющемуся в русском языке слову, означающему «отверстие в печи ниже топки, служащее для улучшения тяги». Языковая игра на фонетическом уровне прослеживается в использовании взрывного глухого звука П-П-П-П (*Поликарп Поликарпович Поддувало ... Поль*) в инициальной позиции. Значение фамилии *Поддувало* («улучшение тяги»), таким образом, усиливается, создается эффект движения с напряжением, «пыхтящего» движения пироскафа. Сочетание прозвища, имеющего прецедентный характер *Капитан Поль* и фамилии *Поддувало*, создаёт направленный комический эффект.

В.П. Крапивин активно использует в своём номинативном творчестве приёмы аллюзивной игры, формируя тем самым самобытное сказочное пространство. Моделируемые писателем аллюзивные имена носят как центральные, так и фрагментарные персонажи, что играет различную роль в смыслообразующих

связях произведения: концептуально влияя на развитие сюжета, либо внося дополнительные коннотативные штрихи в контексте всего произведения. Ориентируясь на свою первоочередную читательскую аудиторию, В.П. Крапивин стремится к тому, чтобы коннотации имени собственного были бы интерпретированы должным образом, поэтому зачастую в тексте произведения писатель мотивирует выбор имени с использованием интертекстуальности, аллюзивная игра становится, таким образом, своеобразным стимулом к рефлексии.

ЛИТЕРАТУРА

Богатырёва Н.Ю. Литературная сказка В.П. Крапивина: жанровое своеобразие и поэтика: дис... канд.филол. наук. – М., 1998.

Васильева С.П., Ворошилова Е.В. Литературная ономастика: учеб. пособие. – Красноярск: КГПУ, 2009.

Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте. – Екатеринбург: УрГПУ, 2012.

Крапивин В.П. Кратокрафан [электронный ресурс] / режим доступа: http://www.e-reading.club/chapter.php/30113/33/Krapivin_-_Kratokrafan.html (дата обращения: 18.03.2016).

Новахачёва Н.Ю. Стилистический приём литературной аллюзии в газетно-публицистическом дискурсе конца XX – начала XXI веков: дис... канд.филол. наук. – Ставрополь: СтавГУ, 2005.

Протт В.Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2001.

© Кочнева Н.С., 2016